7 DE NOVIEMBRE A 5 DE DICIEMBRE

LA BIBLIOTECA DE AMELIA

CEIP GERARDO DIEGO

LOS CORRALES DE BUELNA

SUPERHÉROES IMPRESOS

http://www.labibliotecadeamelia.blogspot.com

Este documento contiene los paneles informativos elaborados para la exposición *Superhéroes Impresos,* programada en La Biblioteca de Amelia del CEIP Gerardo Diego, de Los Corrales de Buelna, entre los días 7 de noviembre y 5 de diciembre de 2019.

Materiales elaborados por el equipo de La Biblioteca de Amelia

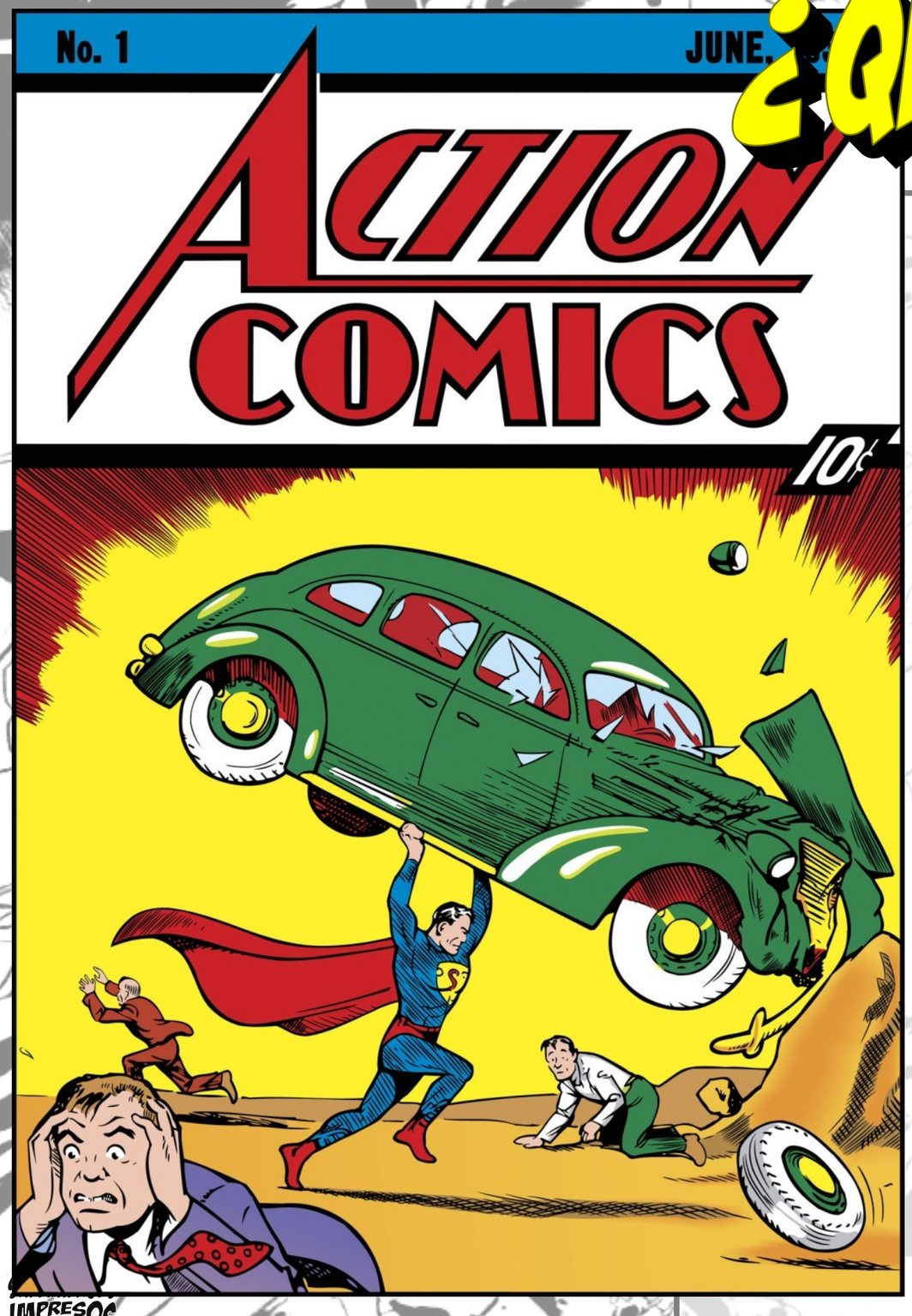
ÍNDICE

¿Qué es un superhéroe? 1
Un superhéroe: Superman 2
Una superheroína: Wonder Woman 3
Un supervillano: el Duende Verde 4
Un superequipo: la Patrulla X 5
Una ciudad: Gotham City 6
Un arma: martillo 7
Un superpoder: poder arácnido 8
Superhéroes y … 9
… Superheroínas 17
Supervillanos 21
Superpoderes 25
Superhéroes de chiste 27
Marvel 29
DC 30
El cómic 31

SUPERHÉROES IMPRESOS

http://www.labibliotecadeamelia.blogspot.com

¿QUÉ ES UN SUPERHÉROE?



Un superhéroe es un personaje que pertenece al mundo de la ficción, originalmente al género del cómic. Su principal característica consiste en tener algún poder que le hace superior al resto de los humanos. Algunos vuelan, otros tienen una inmensa fuerza o un poder extraño, los hay incluso capaces de hacerse invisibles.

Los superhéroes son una creación norteamericana que empezó a fraguarse allá por los años 20. Sin embargo, fue en 1938, cuando con la aparición de Superman, comenzaron a ser populares entre el gran público. A partir de ahí fueron apareciendo otros héroes, siempre identificados con la idea de ayudar al mundo y colaborar en la lucha contra el mal.

Pero si Superman, Batman, la Antorcha Humana o Namor fueron los primeros héroes, la verdadera edad de Oro para el mundo del cómic llegó en los años 60, momento en el que comenzaron a publicarse, entre otros muchos, los cómics de Los 4 Fantásticos, Hulk o Spider-Man.

UN SUPERHÉROE: SUPERMAN

Conocido también como *El hombre de acero*, Superman llegó a la Tierra procedente de Krypton, un planeta que había sido destruido. Ya en la Tierra fue adoptado y criado por los Kent bajo el nombre de Clark en la pequeña localidad de Smallville, Kansas, Estados Unidos. Posteriormente comenzó a trabajar como periodista en el diario Daily Planet, de la ciudad de Metrópolis.

Posee muchos poderes, fruto de la capacidad de sus células de absorber la energía del sol; pero quizá los más importantes sean la superfuerza, el superoído, la visión de rayos X, el superaliento, el lanzamiento de rayos laser, la supervelocidad o la capacidad de volar.

Su principal debilidad es la Kryptonita, cuyas radiaciones hacen que se quede sin fuerza, pudiéndole causar incluso la muerte. Sin embargo estos efectos desaparecen cuando el héroe se expone directamente a los rayos del sol. Puede prevenir los efectos nocivos de este mineral usando un traje especial.

Lex Luthor es su archienemigo.

UNA SUPERHEROÍNA: WONDER WOMAN

Wonder Woman, o si se prefiere la Mujer Maravilla, es una princesa guerrera amazona conocida en su tierra de origen como Diana de Themyscira.

Entre sus poderes están el supervuelo, la superfuerza, la inmortalidad, el factor de curación, la supervelocidad, grandes reflejos, gran resistencia o una habilidad para la lucha altamente desarrollada. Además posee una gran variedad de armas , entre las que están su escudo, su tiara, unos brazaletes que repelen cualquier tipo de arma, un lazo mágico y un buen número de espadas de combate.

Una de sus armas más poderosas es curiosamente su principal debilidad; ya que si alguien utiliza su lazo mágico de la verdad contra ella, pierde toda su fortaleza. La magia es otra de las armas que los rivales de la Mujer Maravilla utilizan para intentar derrotarla.

Algunos de sus enemigos son Silver swan, Giganta, Cheetah, Circe, Ares, Apolo...

.

UN SUPERVILLANO: EL DUENDE VERDE

El Duende Verde es el archienemigo de Spider-Man. Hizo su debut en el número 14 del cómic *The amazing Spiderman*, en julio de 1964.

Además de sus armas de alta tecnología, como las bombas calabaza o el aerodeslizador, dispone de superpoderes como fuerza sobrehumana, resistencia, agilidad, reflejos, curación regenerativa o intelecto a nivel de genio, adquiridos tras entrar en contacto de manera accidental con la denominada Fórmula Duende. Todo ello le hace temible en el combate cuerpo a cuerpo.

Bajo la identidad del duende puede esconderse Norman Osborn o su hijo Harry, que adoptó el papel de su padre tras el fallecimiento accidental de éste en un enfrentamiento con Spider-Man. Curiosamente Harry fue uno de los mejores amigos de Peter Parker, el estudiante que se oculta bajo el traje del Hombre Araña.

UN SUPEREQUIPO: LA PATRULLA X

Los Miembros de la Patrulla X, o X-Men, son mutantes, una subespecie de humanos que nacen con habilidades sobrehumanas activadas por el *Gen-X*. Los X-Men luchan por la paz y la igualdad entre humanos normales y mutantes, en un mundo donde el fanatismo anti-mutante es feroz y generalizado. Están dirigidos por Charles Xavier, también conocido como Profesor X, un poderoso telépata mutante que puede controlar y leer las mentes. Su archienemigo es otro mutante, Magneto, que tiene la capacidad de manipular y controlar los campos magnéticos y es el líder de la Hermandad de Mutantes. Ambos tienen puntos de vista y filosofías opuestas con respecto a la relación entre mutantes y humanos.

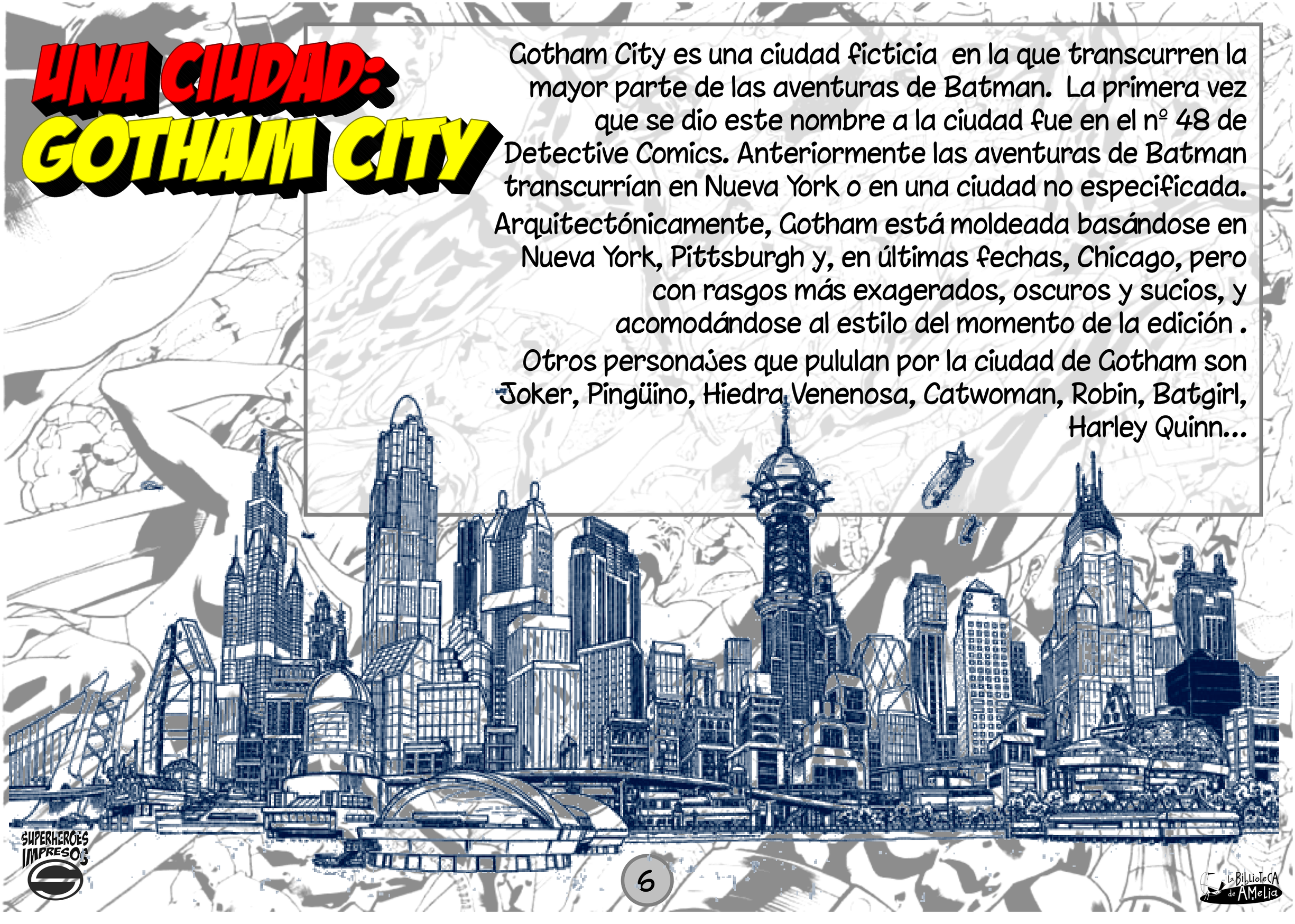
Algunos de los miembros más destacados de la Patrulla X a lo largo de su historia han sido Lobezno, Fenix, Ave de Trueno, Tormenta, Coloso, Rondador Nocturno. Hombre de hielo, El Angel , La chica Maravillosa, Ciclope , Banshee, La bestia, X-23...

UNA CIUDAD: GOTHAM CITY

Gotham City es una ciudad ficticia en la que transcurren la mayor parte de las aventuras de Batman. La primera vez que se dio este nombre a la ciudad fue en el nº 48 de Detective Comics. Anteriormente las aventuras de Batman transcurrían en Nueva York o en una ciudad no especificada.

Arquitectónicamente, Gotham está moldeada basándose en Nueva York, Pittsburgh y, en últimas fechas, Chicago, pero con rasgos más exagerados, oscuros y sucios, y acomodándose al estilo del momento de la edición .

Otros personajes que pululan por la ciudad de Gotham son Joker, Pingüino, Hiedra Venenosa, Catwoman, Robin, Batgirl, Harley Quinn...



UN ARMA: MARTILLO

Mjolnir es el nombre que recibe el martillo que utiliza el dios del trueno, Thor Odinson, como principal arma.

El objeto tiene varios encantamientos: ningún ser vivo puede levantarlo a menos que sea digno; vuelve al punto exacto desde el cual se lanza; regresa a Thor cuando es reclamado; puede invocar a elementos de la tormenta, como rayos, viento o lluvia, estampando su mango dos veces en el suelo; permite manipular el clima en una escala casi global; sirve para abrir portales interdimensionales, lo que permite a su portador viajar a otras dimensiones...

SUPERHÉROES Y ...

Pueden ser mutantes, extraterrestres, víctimas de un accidente que los ha convertido en lo que son, multimillonarios que utilizan su fortuna para luchar contra el mal, dioses o simplemente personas normales hiperentrenadas. Pueden trabajar solos o en equipo. Pueden llevar capa, máscara, armadura... Pueden ser muy diferentes unos de otros, pero si algo está claro es que si el mundo está en peligro tenemos que recurrir a ellos.

UN SUPERPODER: PODER ARÁCNIDO

Los poderes arácnidos son habilidades especiales, más allá de las que poseen las personas normales, que de alguna forma están relacionadas con las arañas.

Spider-Man posee estos poderes debido a la picadura de una araña radioactiva. Gracias a ellos puede adherirse a cualquier superficie y trepar por ella. Dispone también de una fuerza excepcional, resultado de aplicar proporcionalmente la fuerza de una araña al tamaño de un humano. Velocidad y agilidad extraordinarias son otras de las cualidades del joven superhéroe; que además dispone de grandes reflejos y un equilibrio superior al de cualquier otra persona. Entre los poderes arácnidos está también el factor de curación, que permite la recuperación de graves heridas en muy poco tiempo. Mención especial requiere el denominado *sentido arácnido*, una habilidad psíquica que permite a su poseedor advertir un peligro, instantes antes de que se haga efectivo.

SUPERMAN

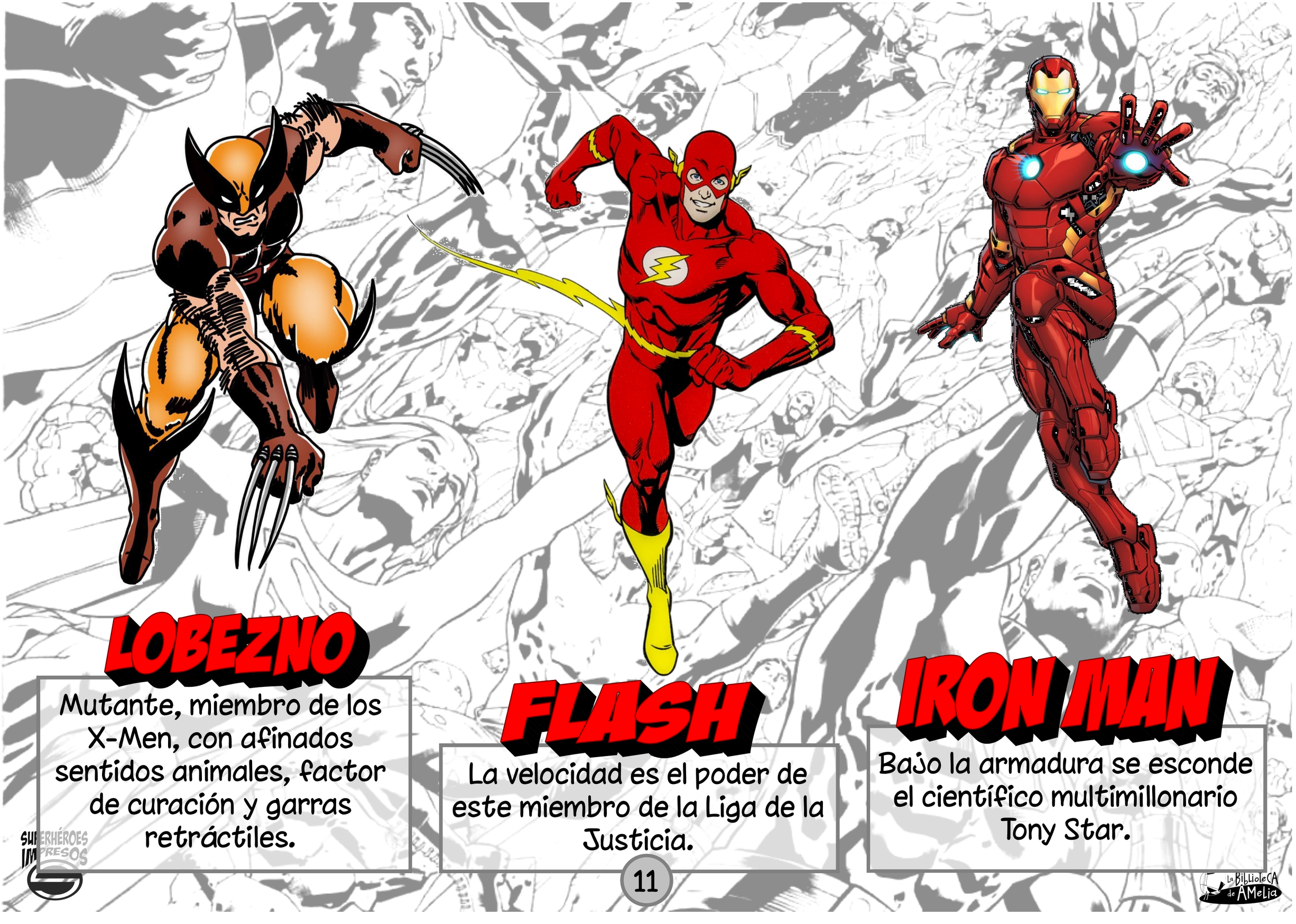
¿Qué más se puede decir del hombre de acero?

BATMAN

Un superhéroe sin superpoderes. Su intelecto, la ciencia y el entrenamiento físico le ayudan a combatir el mal.

SPIDER-MAN

La picadura de una araña radioactiva otorgó a Peter Parker sus poderes arácnidos.



LOBEZNO

Mutante, miembro de los X-Men, con afinados sentidos animales, factor de curación y garras retráctiles.

FLASH

La velocidad es el poder de este miembro de la Liga de la Justicia.

IRON MAN

Bajo la armadura se esconde el científico multimillonario Tony Star.

CAPITÁN AMÉRICA

El supersoldado que ha convertido su escudo en un arma temible para los malvados.

HULK

La explosión por accidente de una bomba experimental convirtió a Bruce Banner en un gigante verde, forzudo y, a veces, incontrolable.

THOR

Uno de los superhéroes procedentes de la mitología, en este caso nórdica. Vengador y dios del trueno.

DAREDEVIL

Un accidente en su infancia le robó la vista, pero le otorgó los poderes que le permiten luchar contra el mal.

FALCON

Además de volar con sus alas mecánicas, se comunica telepáticamente con las aves.

CÍCLOPE

Es un mutante, miembro fundador de los X-Men, que emite potentes rayos de energía por sus ojos.

OJO DE HALCÓN

El superpoder de este vengador es la puntería y sus armas el arco y las flechas.

HOMBRE DE HIELO

Capaz de convertir el vapor de agua en hielo es uno de los pioneros de la Patrula X.

SHAZAM

Un veterano superhéroe que en los albores de la industria del cómic ganó en popularidad al mismísimo Superman.

DOCTOR EXTRAÑO

Un poderoso hechicero que domina las artes marciales.

PANTERA NEGRA

El rey de Wakanda mezcla fortaleza física y el dominio de la ciencia en la defensa de su pueblo.

NAMOR

Hijo mutante de un capitán de navío y de una princesa Atlante, protege el mundo submarino.

SR. FANTASTICO

Inventor de la nave que fue bombardeada por radiación cósmica, otorgando a los 4 Fantásticos sus poderes. Ganó la capacidad de estirar su cuerpo como desee.

LA COSA

El Fantástico acorazado, no está contento con su apariencia, pero su fuerza y resistencia contribuyen a los éxitos del equipo.

LA ANTORCHA HUMANA

El más joven y temerario de los 4 Fantásticos, es capaz de volar, controlar el fuego y envolverse en llamas sin sufrir daño alguno.

...SUPERHEROÍNAS

Hace ya mucho tiempo que las superheroínas ocupan el lugar que se merecen dentro del mundo del cómic. Aunque muchos de estos personajes fueron concebidos inicialmente como una versión femenina de un superhéroe ya existente, pronto demostraron su propia valía e interés, sin necesidad de un hombre que las protegiera o de asumir simplemente el rol de compañeras o novias del héroe.

WONDER WOMAN

La Mujer Maravilla es una de las superheroínas más famosas.

LA MUJER INVISIBLE

La radiación que dio poderes a sus compañeros de los 4 Fantásticos, a ella la permite hacerse invisible a voluntad, además de proyectar campos de energía.

SUPERGIRL

Kara Zor-El es enviada a la Tierra para cuidar de su primo Superman, con el que comparte poderes.

SHE-HULK

Una transfusión de sangre de su primo Bruce, dio a Jennifer, un aspecto y unos poderes similares a los de Hulk.

CAPITANA MARVEL

Una explosión hizo que el ADN de la oficial Danvers se fusionara con el de un alienígena, adquiriendo así increíbles poderes.

SPIDER-WOMAN

Sus fabulosos poderes arácnidos la han llevado a formar parte de los Vengadores.

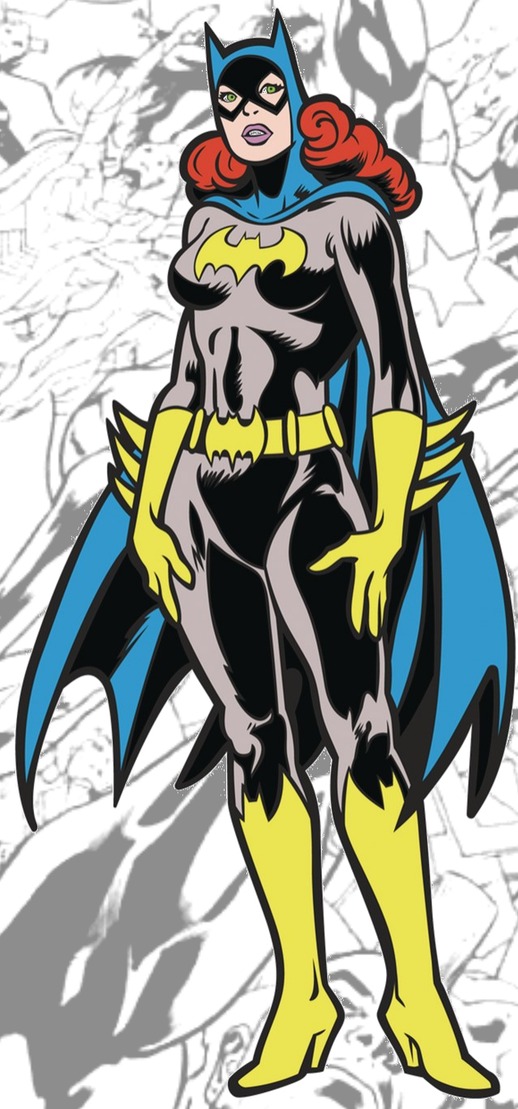
SUPERHÉROES IMPRESOS
La Biblioteca de AMeLia

TORMENTA

Su control del clima y la atmósfera la convierte en uno de los más poderosos mutantes de los X-Men.

BRUJA ESCALATA

Hija del supervillano Magneto, que desconocía su existencia, es una poderosísima hechicera mutante.



BATGIRL

Han sido varias las chicas que han desempeñado este papel; pero todas han sido aliadas de Batman en la lucha contra el crimen.

SUPERVILLANOS

El Universo del cómic está plagado de superhéroes; pero también de supervillanos que idean planes complejos y ambiciosos para acumular poder y suprimir adversarios. Aquí tenéis a algunos de ellos; aunque ¡¡¡cuidado!!! son todos los que están, pero no están todos los que son.

BIBLIOTECA de AMELIA

ULTRÓN

Un robot que se lo ha hecho pasar fatal a Los Vengadores

KANG

Procedente de un futuro lejano, este señor guerrero ha sido para Los Vengadores un rival temible.

LOKI

Dios nórdico de las mentiras y el engaño; hermano adoptivo y gran enemigo de Thor.

MAGNETO

Poderoso mutante capaz de controlar los campos magnéticos que se ha convertido en el archienemigo de la Patrulla X.

JOKER

La peor pesadilla de Batman y causante de muchas de las tragedias que han asolado al hombre murciélago.

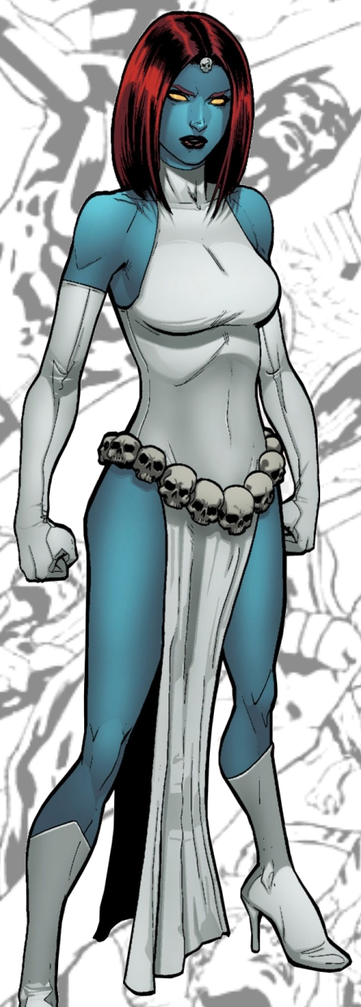
HARLEY QUINN

Aliada y cómplice del Joker en su permanente lucha contra Batman.

SUPERHÉROES IMPRESCINDIBLES
La Biblioteca de AMelia

LEX LUTHOR

Inteligentísimo multimillonario que se sirve de la más sofisticada tecnología para enfrentarse a Superman.



MÍSTICA

El poder de esta mutante de adoptar la forma y la voz que se le ponga en gana ha vuelto locos a los X-Men.

DOCTOR MUERTE

Malo, malísimo, puede considerarse a este villano que, aunque siente especial predilección por los 4 fantásticos, se ha enfrentado a casi todos los héroes Marvel.

SUPERPODERES

Los superpoderes son habilidades excepcionales, característicos de los superhéroes, que ningún humano posee y que pueden ser de distintos tipos.

- **Habilidades humanas extraordinarias:** como la agilidad de Batman, la puntería de Ojo de Halcón o la habilidad de salto de Spider-Man.
- **Armas naturales:** como las garras de Lobezno, la apariencia animal de Avispa, el cabello prensil de Spider-Girl o la capacidad de respirar bajo el agua de Namor.
- **Armaduras:** como la armadura de piedra de La cosa o la de metales de Iron Man.
- **Manipulación de elementos:** como el control de tierra de Terra, el control de hielo del Hombre de Hielo o el control del clima de Tormenta.
- **Habilidades de desplazamiento:** como la supervelocidad de Flash o el vuelo de Superman.
- **Habilidades sonoras:** como la ecolocación de Daredevil o el sónar de Aquaman.

- **Habilidades físicas:** como la superfuerza de Hulk, la invulnerabilidad de Supergirl, o el superaliento de Superman.
- **Poderes de manipulación física:** como la invisibilidad de la Mujer Invisible o la elasticidad del Sr. Fantástico.
- **Cambio de forma:** como la transformación animal de Snowbird o la licuefacción de Hydro-Man.
- **Percepción extrasensorial:** como la telepatía de Exodus.
- **Control de la realidad:** como la concesión de deseos de Shazam o el control de campos magnéticos de Magneto.
- **Magia y hechicería:** como los encantamientos mágicos de Dr. Extraño o la Bruja Esmeralda.
- **Poderes visuales:** como los rayos de Cíclope o la visión láser de Superman.
- **Manipulación de energía:** como la construcción de objetos con energía de Linterna Verde.

SUPERHÉROES DE CHISTE

En no pocas ocasiones se ha utilizado la figura del superhéroe para hacer una parodia humorística.

SUPER RATÓN

El origen de sus poderes era la alimentación especialmente rica que había seguido en un supermercado.

SUPER LÓPEZ

En 1973 el dibujante Jan créo a Superlópez. Es el superhéroe español más leído y ya se han publicado más de 40 álbumes.

CAPITÁN CALZONCILLOS

El Capitán Calzoncillos es un superhéroe dueño de unos calzones con poderes superelásticos que se enfrenta a perversos villanos.

SUPERPATO

Superpato, también llamado Patomas o Patomás, está influido por personajes como Batman. Lo mismo es un superhéroe que un supervillano.

PLASTIC MAN

Patrick "Eel" es un antiguo criminal que decide hacerse superhéroe gracias a los poderes que le permitían moldear su cuerpo en cualquier objeto.

SPIDER-HAM

¿Qué pasa cuando un cerdo muerde a una araña? La respuesta es: Spider-Ham, o si se prefiere Peter Porker.

MARVEL

Marvel Comics es una editorial norteamericana de cómics creada en 1939, inicialmente llamada Timely. Es conocida popularmente como *La casa de las ideas* por la creación de numerosos personajes emblemáticos del género de superhéroes. Entre sus invenciones más conocidas se encuentran Spider-Man, X-Men, Capitán America, Iron Man, Hulk, Pantera Negra, Thor, Deadpool, los 4 Fantásticos, Daredevil, Doctor Strange, Hombre Hormiga, Capitan Marvel o Elektra, entre otros. En España se publicaron por primera vez en 1969.

En 1996 fue comprada por Disney siendo actualmente también una importante marca cinematográfica, habiendo sido sus historias adaptadas a diversos medios, especialmente la televisión y el cine.

La Biblioteca de AMelia

DC

DC Comics es una editorial de cómics estadounidense, perteneciente en la actualidad a Warner Bross. Fue fundada en 1934. Las iniciales *DC* son una abreviatura de *Detective Comics*, uno de los primeros títulos emblemáticos de la compañía. Entre algunos de sus personajes más famosos se encuentran Superman, Batman, Wonder Woman, Flash, Linterna Verde, Aquaman, Hawkman, Hawkgirl, Flecha Verde, Shazam, Power Girl, Catwoman, Supergirl, Batgirl, Cyborg...

EL CÓMIC

TÉCNICAS

Técnica tradicional

Pasa por las fases de boceto (dibujo previo), entintado (pasado a tinta), rotulado (insertar los textos) y coloreado o tramado. Normalmente se utiliza lápiz para el boceto y tinta china para el entintado y rotulado. Por su parte, para el color se pueden utilizar técnicas diversas, como acuarela, rotuladores, lápices de colores o témperas.

Técnica digital

Puede utilizarse un programa, instalado en un ordenador o tableta, o trabajarse directamente en un servidor de internet. Suele partirse de un boceto previo que se escanea o fotografía, dibujando luego sobre el dispositivo, utilizando capas distintas para personajes, textos y color.

Técnica mixta

Combina ambas técnicas.

La Biblioteca de AMelia

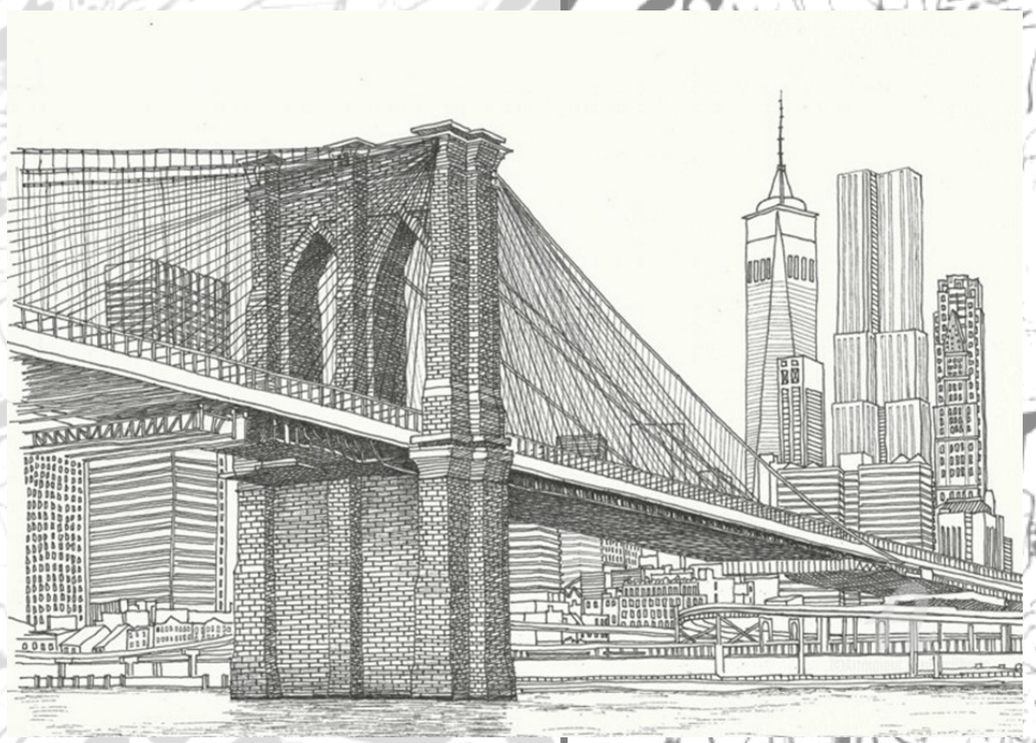
TRUCOS DE DIBUJANTE

Uso de herramientas vectoriales para hacer trazos

Algunos dibujantes no realizan manualmente algunas de las rectas o curvas de sus dibujos, sino que recurren a herramientas informáticas con las que pueden trazar las líneas de manera precisa, aunque laboriosa.

Calcado de fondos de una foto

El proceso es bastante sencillo: el dibujante hace fotografías de un fondo, como una ciudad o un paisaje, y después calca la imagen convirtiéndola al estilo del cómic.



Calcado de personajes

Algunos autores utilizan fotos de personas en diferentes poses, que ellos mismos toman, para calcar las líneas más básicas y después finalizar el dibujo. De esta manera se asegura que las proporciones son realistas y las posturas naturales.

La Biblioteca de Amelia
CEIP Gerardo Diego
c/ Ángel Sanz Briz nº 17
Los Corrales de Buelna
39400 CANTABRIA
Tlfno y fax: 942831657

bibliotecagerardodiego@gmail.com
http://www.bibliotecagerardodiegocorrales.blogspot.com
http://www.facebook.com/bibliotecagerardodiego.loscorralesdebuelna

Superhéroes Impresos
está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional.

La Biblioteca de Amelia 2019